

no.611

2000年 6/1

アミューズメント通信

JUNE 1, 2000

毎月2回(1日・15日)発行 昭和56年10月17日 第3種郵便物認可 郵 営アミューズメント通信社 〒530-0015 大阪市北区中崎西2-2-1 八千代ビル ☎06(6314)0309 FAX06(6314)3821 定価400円 年間購読料9,800円(送料共、消費税込)

# ゲームマシン

## GAME MACHINE

Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Yachiyo Bldg., 2-2-1, Nakazaki-Nishi, Kita-ku, Osaka, 530-0015 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail) - US\$ 180.00 / year. NO part of this magazine may be reproduced without expressed permission. 禁転載

経営再建進めるタカラに約34億円

## コナミが出資

両社は対等の立場で相乗効果狙う

【本誌東京、佐藤慶太社長】は七月三十一日付で第三者割当増資を実施、コナミ(本社東京、上月景正社長)がそれを受けけることにより、コナミがタカラの筆頭株主になる。この資本提携について、両社はそれぞれ四月二十七日の取締役会で決議し、共同発表した。

タカラは二〇〇〇年三月中旬に百四十一億円の最終赤字を計上する見通しで、経営再建のため佐藤慶太氏が社長になったばかり。業績好調のコナミと提携することで、タカラの業績回復を加速するのが狙いとされている。第三者割当増資では新たに八百四十三万株を一株四百円で発行、三十三億七千二百万円を引き受ける。その結果発行済み株式は約三千六百九十四万株となり、コナミは二・八%所有の筆頭株主となる。二位は創業者佐藤家の資産運用会社、(株)ティエーエーで一七・五%、三位は子会社の(株)タカラが家庭用・業務用ゲーム事業のトップ企業であるコナミと、多分野



タカラ、コナミ資本提携を発表した(左から)タカラの総引民雄常務、佐藤慶太社長、コナミの上月景正社長、館野登志郎常務

佐藤一家の持株比率を合わせると二四・一%となり、コナミを上回る。資本提携の目的は、発表によると、玩具事業のタカラが家庭用・業務用ゲーム事業のトップ企業であるコナミと、多分野

### ソニー、3月期決算

## PS2前で減収

PSの出荷、高水準を維持

【本誌東京、出井伸之社長】は四月二十八日、ソニーグループ全体の第四・四半期(三月までの三ヶ月間)と二〇〇〇年三ヶ月の連結決算を発表した。ゲーム部門の中心、ソニー・コンピュータエンタテインメント(SCE)は一月五日付で完全子会社となっ

信、多メディアへの相応とネットワーク事業での提携、など挙げている。タカラは調達した資金を新たなキャラクターやコンテンツの企画開発、情報関連事業など新規事業に投資する予定だが、財務体質の強化も図る。具体的にはコナミの音楽ゲームを玩具として商品

## 横浜の次は仙台

タイトー中村社長が意欲

【本誌東京、中村統一社長】は四月十九日、直営エンターテインメントレストラン「モータウンカフェ」のプレデビューを聞いた。タイトー中村社長は、タイアナ・ロスやステイビー・ワンダーなど六〇〇七〇年代のビートルズ・モータウンの世界的な名曲をテーマにした米国で人



タイトー中村社長(右)と中村統一社長(左)が記者会見で話している

業界団体、親睦団体など公益性の薄い非営利団体として「中間法人」(仮称)として制度化し、「法人格を与えるための「中間法人」制度創設に関する要綱中間試案を、法務省は三月二十一日まとめ、発表した。早ければ来年の通常国会にも関連法案が提出される予定。現行法では非営利団体として、公益事業を営む社団法人と財団法人、また特定分野の社会貢献を行なう特定非営利活動法人(NPO)があり、営利目的では株式会社、有限会社などがある。しかし、業界団体、同窓会、親睦団体、互助会など公益に關せず、しか

## 業界団体など移行対象

法務省は要綱試案発表、法制化へ

問題について報告書をまとめた。また九九年九月には中間法人制度について報告書をまとめた。これを受け、法制審議会民法部会が中間法人制度の設置、同分科会が中間法人制度創設について審議

官庁の承認手続きなど一切必要ないとした。つまり業界団体など非公益の非営利団体は、会員共通的利益を認めるものとして設立され、主務官庁の指導監督から独立したことになる予定。しかし「中間法人」制度創設までに、他に法人格取得の方法がなくやむを得ず公益法人となった実質上の中間法人があるため、そういう団体が中間法人に移行するための措置が考えられている。中間試案では、社団法人から中間法人への組織変更の方式として、総会で決議、主務官庁の認可などの要件を挙げている。A・A・O・Uは現行制度上は社団法人だが、公益目的の社団法人が、業界団体の選択を迫られる日

またモータウンレコードのミュージック・ペンテサルミュージックグループのクレイグ・バムセー上級副社長が挨拶した。中村統一社長、坂上均事務部長



今期も「梅田」など9店増

ン（本社）ボウリング場利用客の

# 卸売で減収減益

ゲーム場向けは伸ばす

2月中間期

業務用ソフトはわずか

ト開発会社で、売上高

ソニートレーディングからも全面協力

株式会社ナムコ・エコロテック設立記者発表



写真は（左から）蜂谷貴世彦氏、大塚毅氏、中村雅哉氏、秋田治雄氏、三菱商事の古賀一氏、三井造船の井尻勇氏

# ハワイへ170名

## エイブル感謝ツアー

毎年実施しており17回目

（株）エイブルコーポレート  
ショーン（本社東京、熊谷  
俊範社長）は四月十五  
十九日、恒例の「エイブ  
ルサランクスツアー」をハ  
ワイで実施した。

これは同社が一年間の  
取引に感謝をするため、A  
M業界の得意先を海外ツ  
アりに招待したもの。八  
四年から毎年実施してき  
ており、十七回目と  
今回は百十社百七十  
名参加した。これまで  
参加九回、ハワイ四  
回、オーストラリア二回  
アム一回と実施した  
ツアー一行は十五  
成田空港を出発、ホ

にあり千六百平方  
フロアで運営。TV

毎年実施しており17回目

の「一階はゲーム場」プラ  
ームとメダ  
TVゲー  
とメダ  
うす  
る。  
一階はゲーム場「プラ  
ームとメダ  
TVゲー  
とメダ  
うす  
る。

風営対象外、全面禁煙で

写真は“カジュアルニューヨーク”がテーマの「ブラサカブコン成田店」

リバーサイドモール1F

「クラブセガ」は、本社東京、入交ゼス（一部社長）は、岐阜県本巣郡真正町に新設された複合ＳＣ「リバーサイドモビル」内にＡＭ施設「クラブセガ・リバーサイドモビルシンセイ」を三月二十五日オープンした。同ＳＣは全体の敷地面積七万四千平方メートル、営業面積三万三千平方メートルで初年度売上高百二十五円をめざしている。「クラブセガ」は、「

ボウリング場など複合で

ナムコは、福岡市内に「パーク・ホークスタ  
九州最大規模の大型複合」を四月二十六日オ  
AM施設「ナムコワンダ」をオープンした。「ワンダー



写真は「ナムコワンダーパーク・ホークスタウン」の店内のようす



第17回エイブルサックスツアー参加者のハワイでの記念撮影

**減収減益**

期

場向けは伸ばす

部門別売上高では、家庭用TVゲームとゲームソフト卸売が四・二％減の五百八億四千三百万円、玩具卸売が一七・〇％減の三百五十三億七千五百万円、ゲーム場向け商品が二・〇％増の七十七億四千三百万円などとなった。

うちROM用が五億八千万円、CD-ROM用が十四億五千二百万円（以上は家庭用）、業務用が六千万円、その他九千三百百万円だった。開発費一億円以上のタイトル六作の開発を終えた。

二〇〇八年八月期は売上高二十九億円、経常利益八億円、当期利益四億五千円と増収増益を予想している。

前期単独ベースの売上高は二六・七％増の百三十四億九千三百万円、経常利益は五・一％減の二十二億八千八百万円、当期利益は一・一％減の十二億五千九百万円だった。二〇〇一年三月期は売上高百七十九億円、経常利益三十六億円、当期利益二十億千万円を見込んでいる。

今期業績予想で連結のほうが、単独より利益面で少なくなるのは、ネットワーク関連事業での先行投資の影響による。

前期末決算の売上高は前年比八・五％減の九百四十六億九千八百万円、経常利益は一八・八％減の二十億四千百万円、当期利益は二九・七％減の一億二千五百万円だった。今期は売上高千百万円、経常利益二十五億円、当期利益十五億円を見込んでいる。

なお東証株式会社から一日付で東証第二部から東証第一部へ指定替えになった。今回の決算発表直前の四月二十日には、連結・単独業績予想を下方向修正していた。

**特許・実用新案  
出願公告公開**

(4月16日～30日)

特許庁で登録された特許、実用新案と、特許出願公開で、AM業界関連のものとは次のとおり。公報の日付、発明、考案の名称、出願人(都道府県名)、登録/公開番号、特許登録については出願番号も、順に掲載。発明/考案の具体的な内容としては、次の特許庁ウェブサイトで見ることができ。www.jpdlipo-min.go.jp/homepageipdl

**特許登録**

四月十七日「対視型ゲムシステム」日本電気移動通信機(神奈川) 3033691、812

|        |                                |       |                         |       |  |       |                                     |       |  |       |                                  |       |                           |       |           |       |           |       |           |       |           |       |           |       |           |       |           |       |           |       |           |       |           |       |           |       |           |       |           |       |           |       |           |       |           |       |           |       |           |       |           |       |           |       |           |       |           |       |           |       |           |       |           |       |           |       |           |       |           |       |           |       |           |       |           |       |           |       |           |       |           |       |           |       |           |       |           |       |           |       |           |       |           |       |           |       |           |       |           |       |           |       |           |       |           |       |           |       |           |       |           |       |           |       |           |        |           |        |           |        |           |        |           |        |           |        |           |        |           |        |           |        |           |        |           |        |           |        |           |        |           |        |           |        |           |        |           |        |           |        |           |        |           |        |           |        |           |        |           |        |           |        |           |        |           |        |           |        |           |        |           |        |           |        |           |        |           |        |           |        |           |        |           |        |           |        |           |        |           |        |           |        |           |        |           |        |           |        |           |        |           |        |           |        |           |        |           |        |           |        |           |        |           |        |           |        |           |        |           |        |           |        |           |        |           |        |           |        |           |        |           |        |           |        |           |        |           |        |           |        |           |        |           |        |           |        |           |        |           |        |           |        |           |        |           |        |           |        |           |        |           |        |           |        |           |        |           |        |           |        |           |        |           |        |           |        |           |        |           |        |           |        |           |        |           |        |           |        |           |        |           |        |           |        |           |        |           |        |      |
|--------|--------------------------------|-------|-------------------------|-------|--|-------|-------------------------------------|-------|--|-------|----------------------------------|-------|---------------------------|-------|-----------|-------|-----------|-------|-----------|-------|-----------|-------|-----------|-------|-----------|-------|-----------|-------|-----------|-------|-----------|-------|-----------|-------|-----------|-------|-----------|-------|-----------|-------|-----------|-------|-----------|-------|-----------|-------|-----------|-------|-----------|-------|-----------|-------|-----------|-------|-----------|-------|-----------|-------|-----------|-------|-----------|-------|-----------|-------|-----------|-------|-----------|-------|-----------|-------|-----------|-------|-----------|-------|-----------|-------|-----------|-------|-----------|-------|-----------|-------|-----------|-------|-----------|-------|-----------|-------|-----------|-------|-----------|-------|-----------|-------|-----------|-------|-----------|-------|-----------|-------|-----------|-------|-----------|-------|-----------|-------|-----------|-------|-----------|-------|-----------|-------|-----------|-------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|------|
| 424998 | 「人質ライン」発光装置、(株)オリンピア(東京)、30033 | 43365 | 「遊技装置」、(株)ソフィア(群馬)、3003 | 44997 | 四月二十四日「クレンゲーム装置」、(株)セガ・エンタープライゼス(東京)、3003650 | 45997 | 「景品自動排出装置」、(株)エイブル・コポレイション(東京)、3003 | 46997 | 四月二十二日「写真自撮機」、(株)メイクソフトウェア(大阪)、3067901 | 47997 | 四月二十八日「ゲーム装置」、(株)カネコ(東京)、3068193 | 48997 | 「遊技装置」、(株)李雄雄(大阪)、3068195 | 49997 | 同、3068196 | 50997 | 同、3068196 | 51997 | 同、3068196 | 52997 | 同、3068196 | 53997 | 同、3068196 | 54997 | 同、3068196 | 55997 | 同、3068196 | 56997 | 同、3068196 | 57997 | 同、3068196 | 58997 | 同、3068196 | 59997 | 同、3068196 | 60997 | 同、3068196 | 61997 | 同、3068196 | 62997 | 同、3068196 | 63997 | 同、3068196 | 64997 | 同、3068196 | 65997 | 同、3068196 | 66997 | 同、3068196 | 67997 | 同、3068196 | 68997 | 同、3068196 | 69997 | 同、3068196 | 70997 | 同、3068196 | 71997 | 同、3068196 | 72997 | 同、3068196 | 73997 | 同、3068196 | 74997 | 同、3068196 | 75997 | 同、3068196 | 76997 | 同、3068196 | 77997 | 同、3068196 | 78997 | 同、3068196 | 79997 | 同、3068196 | 80997 | 同、3068196 | 81997 | 同、3068196 | 82997 | 同、3068196 | 83997 | 同、3068196 | 84997 | 同、3068196 | 85997 | 同、3068196 | 86997 | 同、3068196 | 87997 | 同、3068196 | 88997 | 同、3068196 | 89997 | 同、3068196 | 90997 | 同、3068196 | 91997 | 同、3068196 | 92997 | 同、3068196 | 93997 | 同、3068196 | 94997 | 同、3068196 | 95997 | 同、3068196 | 96997 | 同、3068196 | 97997 | 同、3068196 | 98997 | 同、3068196 | 99997 | 同、3068196 | 100997 | 同、3068196 | 101997 | 同、3068196 | 102997 | 同、3068196 | 103997 | 同、3068196 | 104997 | 同、3068196 | 105997 | 同、3068196 | 106997 | 同、3068196 | 107997 | 同、3068196 | 108997 | 同、3068196 | 109997 | 同、3068196 | 110997 | 同、3068196 | 111997 | 同、3068196 | 112997 | 同、3068196 | 113997 | 同、3068196 | 114997 | 同、3068196 | 115997 | 同、3068196 | 116997 | 同、3068196 | 117997 | 同、3068196 | 118997 | 同、3068196 | 119997 | 同、3068196 | 120997 | 同、3068196 | 121997 | 同、3068196 | 122997 | 同、3068196 | 123997 | 同、3068196 | 124997 | 同、3068196 | 125997 | 同、3068196 | 126997 | 同、3068196 | 127997 | 同、3068196 | 128997 | 同、3068196 | 129997 | 同、3068196 | 130997 | 同、3068196 | 131997 | 同、3068196 | 132997 | 同、3068196 | 133997 | 同、3068196 | 134997 | 同、3068196 | 135997 | 同、3068196 | 136997 | 同、3068196 | 137997 | 同、3068196 | 138997 | 同、3068196 | 139997 | 同、3068196 | 140997 | 同、3068196 | 141997 | 同、3068196 | 142997 | 同、3068196 | 143997 | 同、3068196 | 144997 | 同、3068196 | 145997 | 同、3068196 | 146997 | 同、3068196 | 147997 | 同、3068196 | 148997 | 同、3068196 | 149997 | 同、3068196 | 150997 | 同、3068196 | 151997 | 同、3068196 | 152997 | 同、3068196 | 153997 | 同、3068196 | 154997 | 同、3068196 | 155997 | 同、3068196 | 156997 | 同、3068196 | 157997 | 同、3068196 | 158997 | 同、3068196 | 159997 | 同、3068196 | 160997 | 同、3068196 | 161997 | 同、3068196 | 162997 | 同、3068196 | 163997 | 同、3068196 | 164997 | 同、3068196 | 165997 | 同、3068196 | 166997 | 同、3068196 | 167997 | 同、3068196 | 168997 | 同、3068196 | 169997 | 同、3068196 | 170997 | 同、3068196 | 171997 | 同、3068196 | 172997 | 同、3068196 | 173997 | 同、3068196 | 174997 | 同、3068196 | 175997 | 同、3068196 | 176997 | 同、3068196 | 177997 | 同、3068196 | 178997 | 同、3068196 | 179997 | 同、3068196 | 180997 | 同、3068196 | 181997 | 同、3068196 | 182997 | 同、3068196 | 183997 | 同、3068196 | 184997 | 同、3068196 | 185997 | 同、3068196 | 186997 | 同、3068196 | 187997 | 同、3068196 | 188997 | 同、3068196 | 189997 | 同、3068196 | 190997 | 同、3068196 | 191997 | 同、30 |
|--------|--------------------------------|-------|-------------------------|-------|--|-------|-------------------------------------|-------|--|-------|----------------------------------|-------|---------------------------|-------|-----------|-------|-----------|-------|-----------|-------|-----------|-------|-----------|-------|-----------|-------|-----------|-------|-----------|-------|-----------|-------|-----------|-------|-----------|-------|-----------|-------|-----------|-------|-----------|-------|-----------|-------|-----------|-------|-----------|-------|-----------|-------|-----------|-------|-----------|-------|-----------|-------|-----------|-------|-----------|-------|-----------|-------|-----------|-------|-----------|-------|-----------|-------|-----------|-------|-----------|-------|-----------|-------|-----------|-------|-----------|-------|-----------|-------|-----------|-------|-----------|-------|-----------|-------|-----------|-------|-----------|-------|-----------|-------|-----------|-------|-----------|-------|-----------|-------|-----------|-------|-----------|-------|-----------|-------|-----------|-------|-----------|-------|-----------|-------|-----------|-------|-----------|-------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|-----------|--------|------|

5「スリットマシン」(東京、12・116847)。  
同、サミー(東京、12・116848)。同、  
12・116849。②「物  
品獲得遊戯装置」、㈱ス  
タンス(大阪)、12・1  
16932。③「業務用  
ゲーム機」、㈱レブッ  
ス(東京、12・116933)。「家庭・業務用ゲ  
ーム機間データ通信シス  
テム」、㈱タイロ(東  
京、12・116935)。  
射撃ゲーム装置」、同、  
12・116946。④「課  
題解決型乗り物ゲーム装  
置」、同、12・116947。「電子機器、カ  
シオ計算機(東京、12・116936)」。ゲ  
ム装置、情報記録媒体お  
よび経験値付与方法、  
㈱スクウェア(東京、  
12・116937)。「ゲ  
ーム装置、キャラクタの  
識別表示制御方法、及び  
プログラムを記録した機  
械読み取り可能な情報記  
録媒体」、同、12・11  
6944。「ゲーム装置、  
情報記録媒体および移動  
体の表示方法」、同、12  
・116951。「ゲーム  
装置、情報記録媒体およ  
び高低差表示方法、同、  
12・116954」。「ゲ  
ームシステムおよびその  
ゲームを実行するための  
プログラムを格納したコ  
ンピュータ読み取り可能

「ゲームマシン」のウェブサイト  
**[http://www.  
ampress.co.jp/](http://www.ampress.co.jp/)**  
ニュースリリース、資料の送り先は  
[editor@ampress.co.jp](mailto:editor@ampress.co.jp)

38。①「アイコン表示  
制御装置、コマンドの入  
力支援方法、制御方法を  
およびコンピュータプロセ  
ッサが格納された記録媒  
体、同、12・116955)。  
55。ゲーム装置」、日  
本音楽出版(愛知、  
12・116939)。「双  
線呼出しシステム」、エ  
ヌ・ティ・ティ移動通信  
網(東京、12・11694  
941)。「無線呼出しシ  
ステム並びに該システム  
に用いられる情報配信手  
続機」、同、12・116  
942。「ゲーム装置」、  
㈱セガ・エンタープライ  
ゼス(東京、12・116  
943)。「ゲーム機」、  
㈱バンダイ(東京、12  
・116945)。「電子機  
器装置」、エレメント  
6948。「エレメント  
売処理装置及びその方  
法」、同、12・1169  
52。「同時入力コンデ  
ユータゲーム装置」、  
ハドソン北海道、12  
・116949。「コンピ  
ュータゲーム機」、大  
116950)。「ゲーム機  
装置、ゲームキャラクタ  
の動作補正方法および情  
報記録媒体」、㈱スク  
ウェア(東京、12・11  
6953)。「ゲームシス  
テム」、㈱ナムコ(東  
京、12・116956)。「海  
戦施設」、オリエンタル  
産業(大阪)、12・11  
6960。同、12・11  
6961。



CAPCOM

携帯電話の待ち受け画面入力

インスタント着メロ入力

HANDY PHONE MELODY COLLECTION

©CAPCOM CO., LTD. 2000 ALL RIGHTS RESERVED.

# 設置代理店募集中!

設置開発管理をして頂ける代理店様を募集致しております。

「着メロコレクション」にPHS端末が標準装備!  
新譜の自動配信や売上管理情報の吸い上げなど代理店様業務を大きく改善します。また、設置店様におきましても契約即日稼働でリスクのないレンタルシステムにてご提供いたします。

売上アップ!  
業務効率アップ!  
集客効果アップ!

● 上部のパネルは、曲の追加等にあわせて更新します。

着メロコレクション仕様

- 使用電源 ○ 定格電圧/AC100V  
○ 定格周波数/50/60Hz  
○ 定格消費電力/120W
- 寸法 ○ 本体/幅 約500mm×奥行 約610mm×高さ 約1,560mm  
○ 本体/幅 約500mm×奥行 約610mm×高さ 約2,040mm
- 重量 ○ 約65kg
- モニター ○ 15インチカラーモニター
- 操作機器 ○ 専用タッチパネル
- 金庫総重 ○ 100円硬貨/約3,400枚

着メロコレクションにPHS端末が内蔵されました!  
指いっぽんてカンタン入力!  
画面を軽くタッチするだけで誰でも簡単に操作できる!

※キャスト付きなので移動も簡単です。  
※コンパクト設計で設置場所を選びません。

インスタント着メロ入力

「着メロ」なら複雑なメロディもセレクトがカンタンに入力しちゃいます!

- ♪ 新曲も毎月更新! 誰よりも早く、流行の曲をゲットできる。現在レパートリーは約1,000曲!!
- ♪ 最新機種にも対応! 208シリーズやiモードにもいち早く対応!
- ♪ 「今月の特集」 話題のアーティスト特集など毎月変わる特集コーナーに注目!
- ♪ 3和音メロディ とびきりきれいな3和音メロディも全曲対応!

携帯電話の待ち受け画面入力

©CAPCOM CO., LTD. 2000 ALL RIGHTS RESERVED.

● カワイイ、おもしろい画像が100枚以上!!  
画像は毎月追加。おなじみの画像から人気のゲームキャラクター、オリジナルデザイン画像まで多彩な画像が満載です。

株式会社 **カトコン** 【法人営業部】 ●東京/TEL(03)3340-0767 ●大阪/TEL(06)6920-3631  
【各営業所】 ●札幌営業所/TEL(011)857-0118 ●仙台営業所/TEL(022)282-5311 ●北関東営業所/TEL(029)227-8961 ●関東営業所/TEL(03)3340-0737  
 ●名古屋営業所/TEL(052)778-1117 ●近畿営業所/TEL(06)6797-9790 ●岡山営業所/TEL(086)246-4191 ●福岡営業所/TEL(092)629-5100

使用曲については、JASRACの許諾を受けています。 ※仕様は改良のため予告なく変更される場合があります。ご了承下さい。

第4-1表 ゲームセンター等営業の営業所数の推移

| 区 分   |  | 昭和60年                     | 平成 6 年                   | 平成 7 年                   | 平成 8 年                   | 平成 9 年                   | 平成10年                    | 平成11年                    | 前 年<br>増減数 | 対 比<br>率(%) |
|---|--|---------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|------------|-------------|
| 総<br>(指<br>数)                               |  | 26,217<br>(100)           | 19,406<br>(74)           | 18,893<br>(72)           | 18,125<br>(69)           | 16,790<br>(64)           | 15,748<br>(60)           | 14,836<br>(57)           | ▲ 912      | ▲ 5.8       |
| 専<br>(指<br>業<br>店<br>指<br>構<br>成<br>数<br>比) |  | 7,101<br>(100)<br>[27.1]  | 7,704<br>(108)<br>[39.7] | 7,869<br>(111)<br>[41.7] | 7,878<br>(111)<br>[43.5] | 7,729<br>(109)<br>[46.0] | 7,509<br>(106)<br>[47.7] | 7,099<br>(100)<br>[47.8] | ▲ 410      | ▲ 5.5       |
| 兼<br>(指<br>業<br>店<br>指<br>構<br>成<br>数<br>比) |  | 19,116<br>(100)<br>[72.9] | 11,702<br>(61)<br>[60.3] | 11,024<br>(58)<br>[58.3] | 10,247<br>(54)<br>[56.5] | 9,061<br>(47)<br>[54.0]  | 8,239<br>(43)<br>[52.3]  | 7,737<br>(40)<br>[52.2]  | ▲ 502      | ▲ 6.1       |

第4-2表 ゲームセンター等の遊技機設置台数の推移

| 区 分          | 昭和60年            | 平成 6 年           | 平成 7 年           | 平成 8 年           | 平成 9 年           | 平成10年            | 平成11年            | 前 年 対 比<br>増減数 率(%) |
|--------------|------------------|------------------|------------------|------------------|------------------|------------------|------------------|---------------------|
| 総 数<br>(指 数) | 380,625<br>(100) | 471,173<br>(124) | 485,939<br>(128) | 498,624<br>(131) | 501,080<br>(132) | 500,941<br>(132) | 497,779<br>(131) | ▲ 3,162 ▲ 0.6       |
| 一店舗当たりの備付台   | 14.5             | 24.3             | 25.7             | 27.5             | 29.8             | 31.8             | 33.6             | 1.8 5.7             |

第4-3表 ゲームセンター等の遊技機設置台数別営業所数の推移

| 区 分                   | 昭和60年           | 平成 6 年         | 平成 7 年         | 平成 8 年         | 平成 9 年         | 平成10年          | 平成11年          | 前 年<br>増減数 | 対 比<br>率(%) |
|-----------------------|-----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|------------|-------------|
| 総 数                   | 26,217          | 19,406         | 18,893         | 18,125         | 16,790         | 15,748         | 14,836         | -          | -           |
| 10 台 以下<br>(指 数)      | 17,236<br>(100) | 10,183<br>(59) | 9,452<br>(55)  | 8,707<br>(51)  | 7,644<br>(44)  | 6,785<br>(39)  | 6,336<br>(37)  | ▲ 449      | ▲ 6.6       |
| 11 台 ~ 50 台<br>(指 数)  | 7,414<br>(100)  | 6,198<br>(84)  | 6,233<br>(84)  | 5,951<br>(80)  | 5,628<br>(76)  | 5,362<br>(72)  | 4,941<br>(67)  | ▲ 421      | ▲ 7.9       |
| 51 台 ~ 100 台<br>(指 数) | 1,377<br>(100)  | 2,417<br>(176) | 2,494<br>(181) | 2,578<br>(187) | 2,575<br>(187) | 2,510<br>(182) | 2,423<br>(176) | ▲ 87       | ▲ 3.5       |
| 101 台 以上<br>(指 数)     | 190<br>(100)    | 608<br>(320)   | 714<br>(376)   | 889<br>(468)   | 943<br>(496)   | 1,091<br>(574) | 1,136<br>(598) | 45         | 4.1         |

第4-4表 カジノバーの営業所数の推移

| 区 分          | 昭和60年       | 平成6年         | 平成7年         | 平成8年         | 平成9年         | 平成10年        | 平成11年        | 前 年 对 比<br>增減率(%) |
|--------------|-------------|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|-------------------|
| 総 数<br>(指 数) | 54<br>(100) | 288<br>(533) | 375<br>(694) | 324<br>(600) | 246<br>(456) | 170<br>(315) | 200<br>(370) | 30 17.6           |

理事1名を変更

役員改選はほぼ留任に

欠員となっていた監事の補選のための臨時文書会議の結果、後任監事に、大阪飯塚機模製作所の雅楽淳氏が選任されたとの報告があった。これは前監事の浜川隆昭氏（浜川商店）退会に伴うもので、前理事会で推薦した雅楽

「八号営業」関係の遊技機使用賭博事犯については、平成十一年中に百八件、六百三十二人を検挙した。これは前年に比べ件数で百九件（五十四・四％）、人員で九百五十一人（六〇・一％）の減りとなっている。また検査された営業所は六十四ヶ所、賭博事犯は十七店

第10-1表 遊技機使用賭博事犯の検挙状況の推移

| 区 分             | 平7年    | 平8年    | 平9年    | 平10年   | 平11年   | 前 年 対 比 |         |
|-----------------|--------|--------|--------|--------|--------|---------|---------|
|                 |        |        |        |        |        | 増減数     | 率(%)    |
| 検 件 数           | 290    | 261    | 262    | 227    | 108    | ▲ 119   | ▲52.4   |
| 人 員             | 2,814  | 1,847  | 1,662  | 1,583  | 632    | ▲ 951   | ▲60.1   |
| 営 業 所           | 231    | 163    | 157    | 127    | 64     | ▲ 63    | ▲49.6   |
| (うち許可営業所)       | (113)  | (77)   | (84)   | (56)   | (22)   | (▲ 34)  | (▲60.7) |
| 押 収 台 数 ( 台 )   | 1,892  | 1,357  | 1,495  | 1,198  | 564    | ▲ 634   | ▲52.9   |
| 押 収 賭 金 ( 万 円 ) | 39,000 | 28,000 | 34,000 | 43,000 | 16,000 | ▲27,000 | ▲62.8   |

第10-2表 カジノバーにおける賭博事犯の検挙状況の推移

| 区 分         |  | 平成 7 年 | 平成 8 年 | 平成 9 年 | 平成10年 | 平成11年 | 前 年 対 比<br>増減数 | 率(%)   |
|-------------|--|--------|--------|--------|-------|-------|----------------|--------|
| 許 可 営 業 所 数 |  | 375    | 324    | 246    | 170   | 200   | 30             | 17.6   |
| 検 挙 営 業 所 数 |  | 60     | 48     | 32     | 43    | 17    | ▲ 26           | ▲ 60.5 |
| うち許可営業所     |  | 54     | 35     | 27     | 22    | 7     | ▲ 15           | ▲ 68.2 |
| うち無許可営業所    |  | 6      | 13     | 5      | 21    | 10    | ▲ 11           | ▲ 52.4 |

# 日活のタイトル

ナムコ、CG制作で

池袋に新方式の直営店

ナムコの映画制作子会社  
社、日活㈱（本社東京、  
中村雅哉社長）は四月六  
日に新しいタイトルロゴ  
を発表。二十日には直  
営映画館「シネリーブル  
池袋」をオープンした。  
「シネリーブル」は博  
多にもあり、今後東京に  
二カ所、関西に一カ所と  
増設していく。

説明している。レンタルリ  
ングに七百二十時間を要  
した。

高橋氏は米国シグララ  
フなどで多くの入選作品  
を持つ。「鉄拳」シリー  
ズなどの開発担当。

「シネリーブル池袋」  
は洋画と邦画の二館構成  
で、池袋メトロポリタン  
プラザ八階に開設した。

「シネリーブル」は博  
多にもあり、今後東京に  
二カ所、関西に一カ所と  
増設していく。

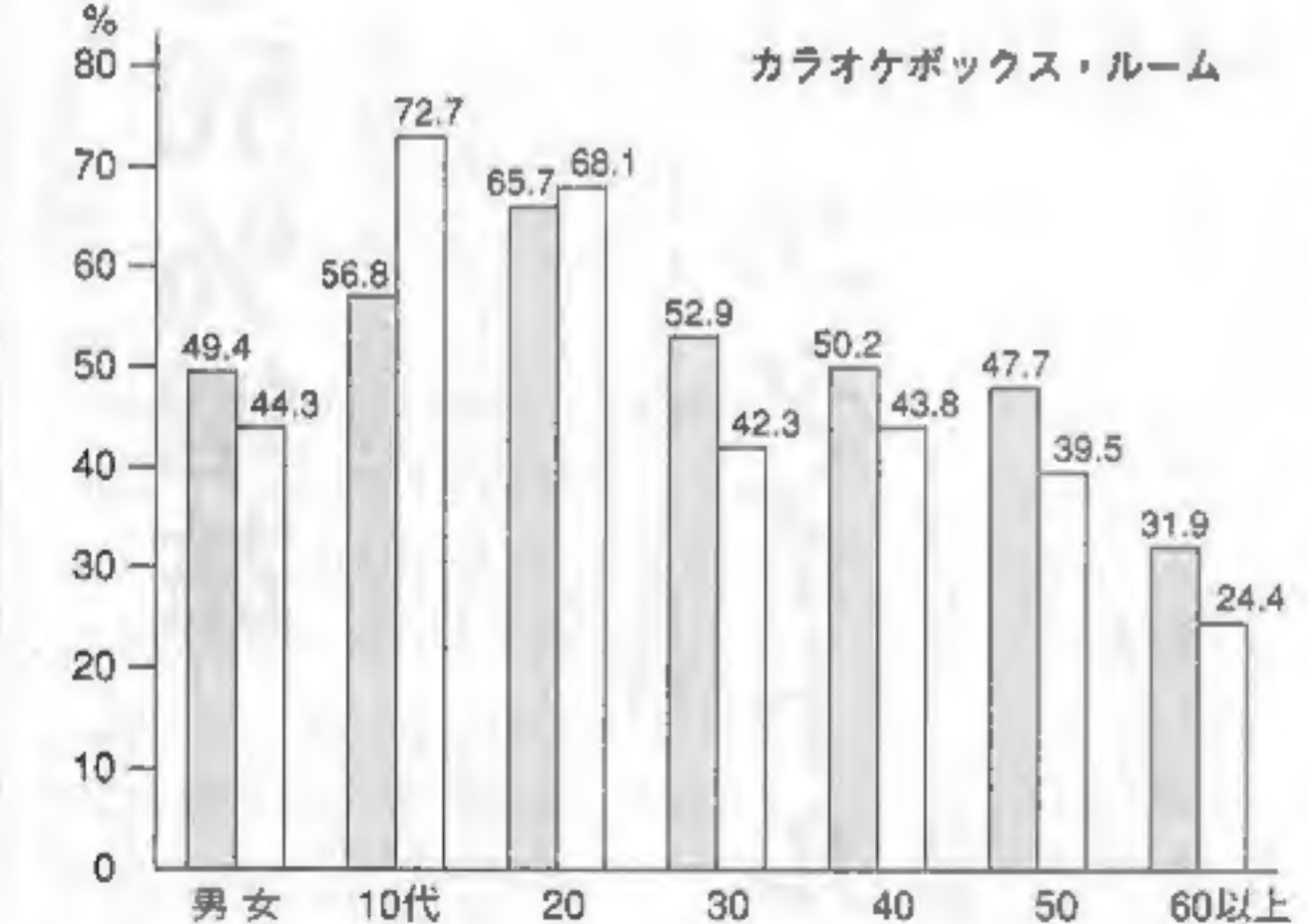
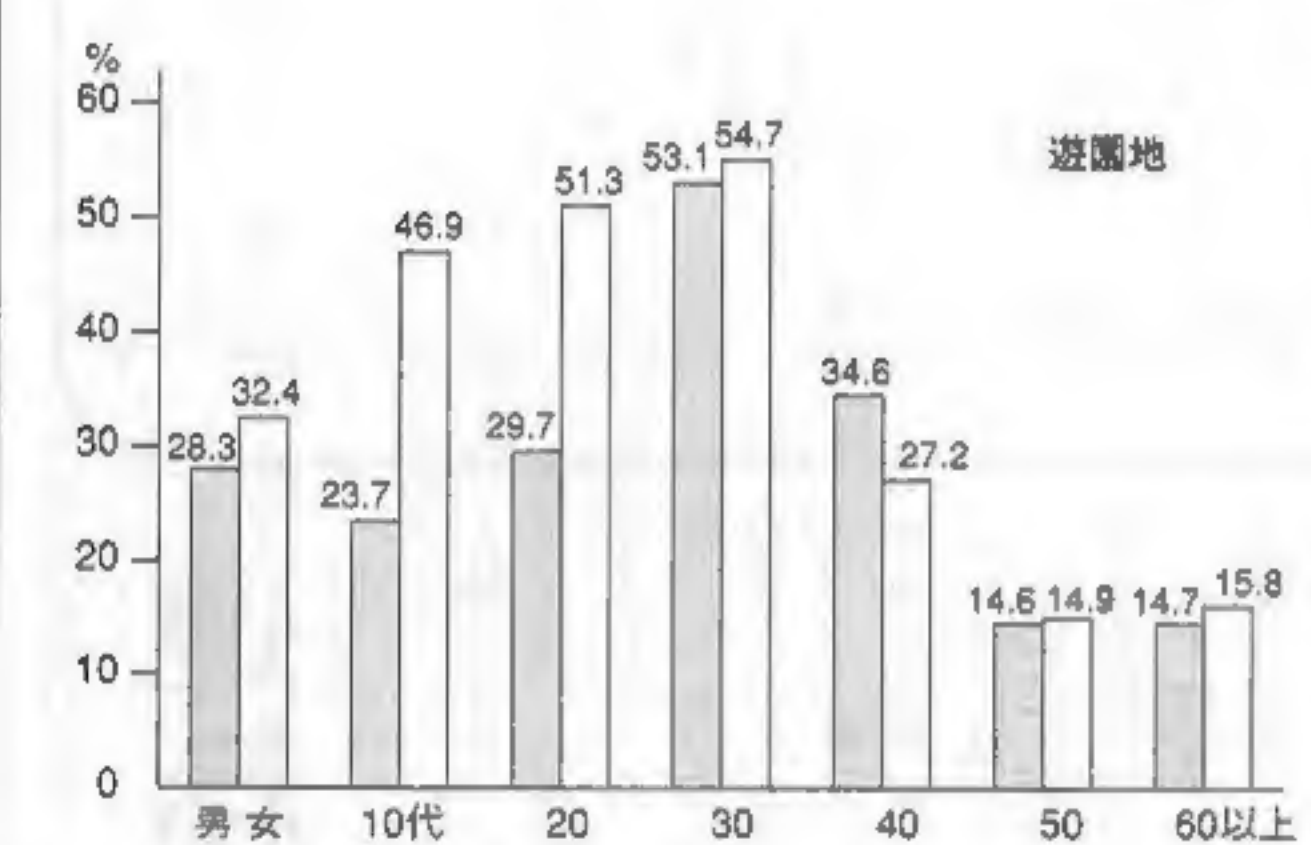
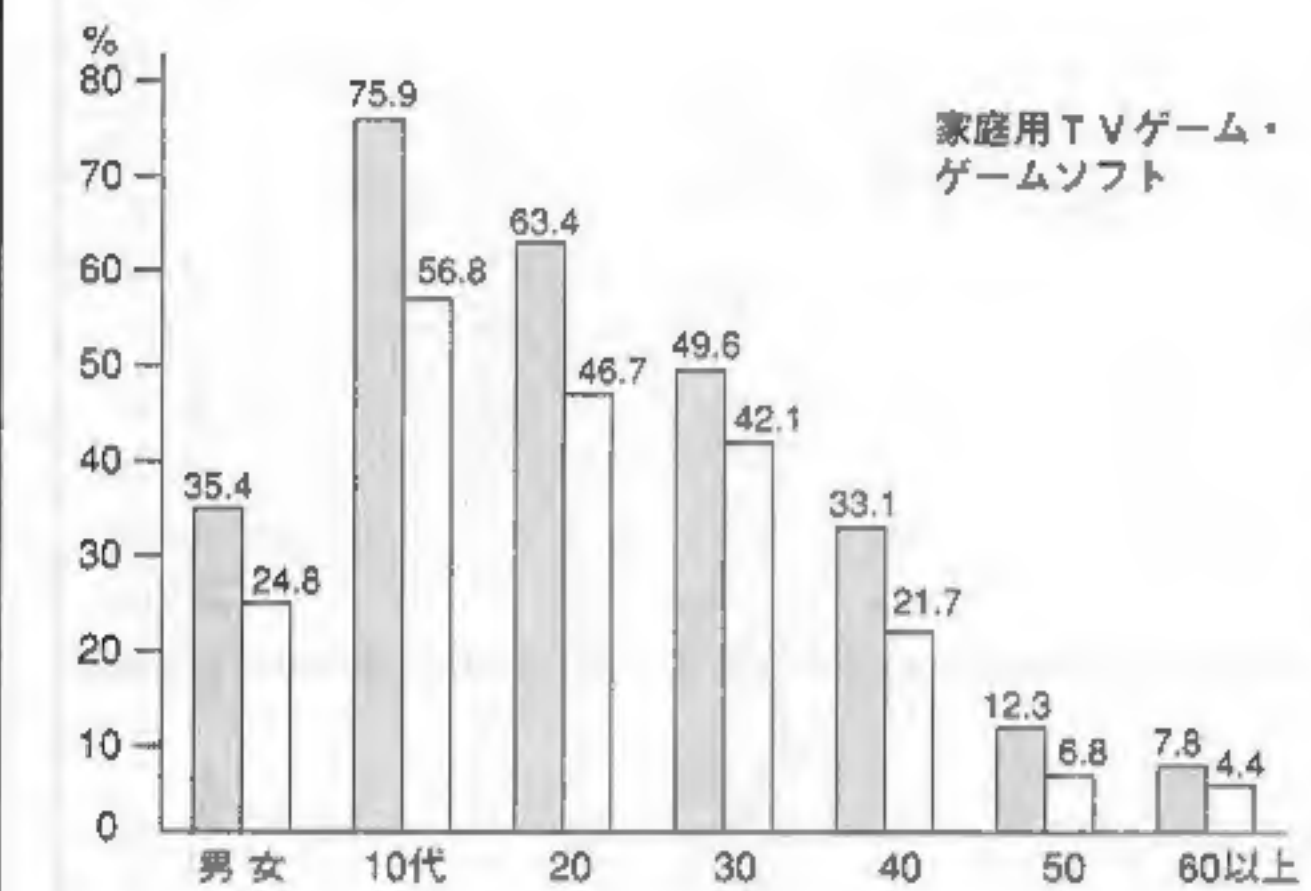
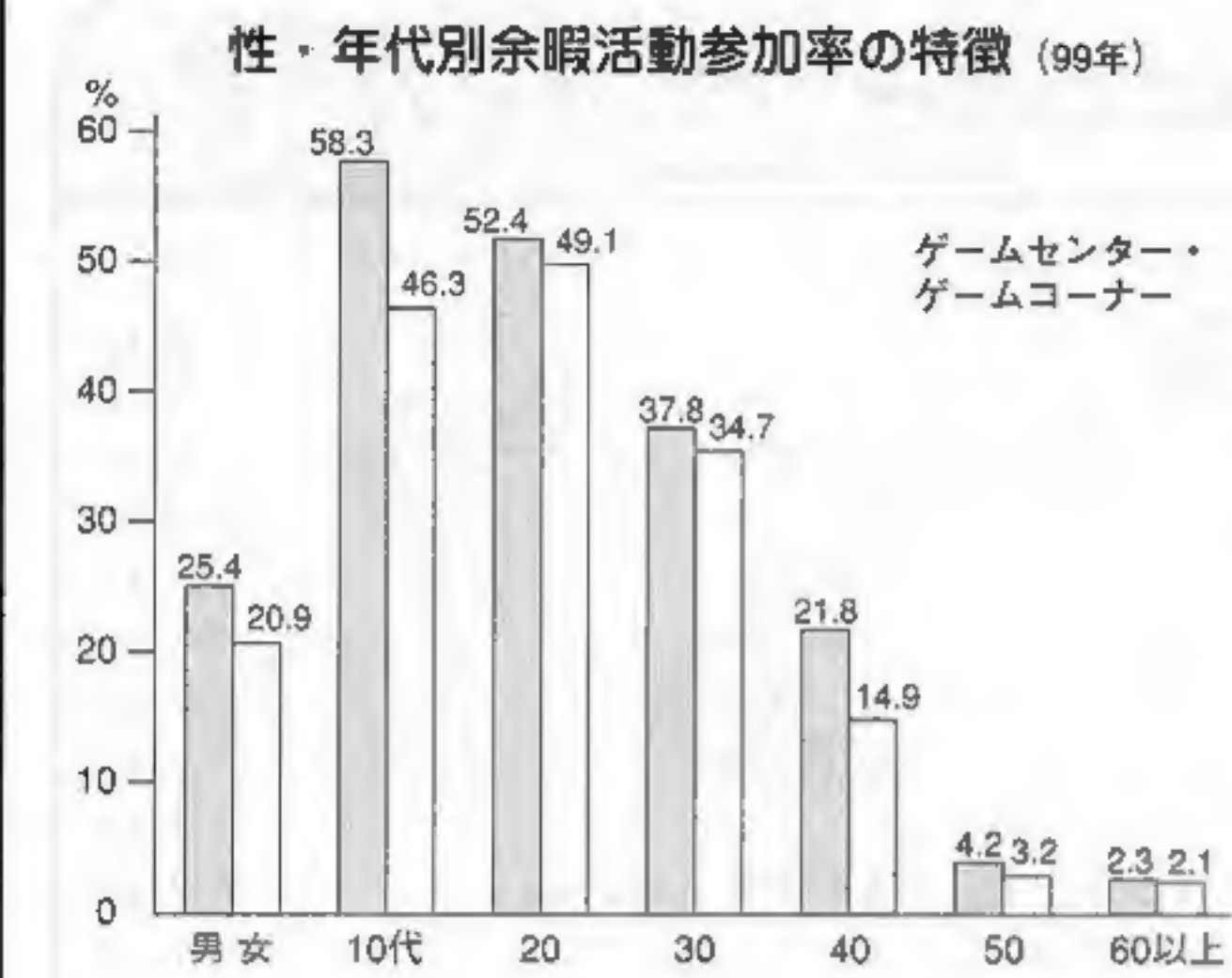
東京ドームが  
一部土地売却

前号 4 めんの  
 東京ゲームシ  
 ョウ00春の記事中、初日  
 の入場者数一・三％減と  
 の十八万八千八百三十人  
 であるのは、正しくは〇・  
 五％減の一万八千八百三  
 十人でした。









六回)に増え、余暇活動九十種目の中でも上位に位置づけられる。しかも年間平均消費額は一万五百円(前年一万二千二百円)と減少し、前年は伸びたものの九二年以降の基調は微減傾向にある。地域別参加率では、神奈川県、千葉、埼玉、兵庫、愛知、三重、岐阜、長野、山梨、新潟、富山、石川、福井、滋賀、京都、大阪、奈良、和歌山、徳島、高松、香川、愛媛、高知、福岡、佐賀、大分、熊本、鹿儿島、沖縄の順で高く、そのほかの地域ではそう大差なく全国的にも安定している。

### 遊園地分野の市場

遊園地、テーマパーク分野の市場は四千八百四十億円で、前年比四・七割減となり三年連続のマ

十万人で前年比七・六％減、参加率も三ポイント低下した。いずれも九三年をピークに下降線をたどってきており、九九年は過去最低となった。

参加率の男女別では、これまで同様に女性の方が上回り、その割合もほとんど変わっていない。されたが、減少傾向に密

業務用カラオケ分野のうちカラオケボックス・ルームの市場は、五千四百三十億円と前年比六・二％減少し、三年連続のマイナス成長となった。

この分野でも前年の推計値が見直され少なく修正

ている。参加人口は五千六十万人で、前年比三・九％減となり、参加率も四六・八％と低下した。参加人口、参加率とも、市場規模が縮小し始めた九七年より前の九五五年からずっと下降線をたどってきている。それでも余暇活動九十種年間平均活動回数は四

カ所の事業所からの回答が続き、総合すれば●（備不足）が大幅に増えたのが目立つ。

カラオケボックス（百五十六事業所）は、客数、売上上げ、利益、収支がすべて●と大雨で厳し

均売上高は四億八千六百万円で、平均客単価は千円となっている。客単価についてオペレーターの年間平均売上高は六千六百万円、客単価は千六

上、利益、収支の現状と予測、経営上の問題点などを分析している。

実態と見通しを天気記号で表し、○＝三〇～一〇〇％増、◎＝一〇〇～一九％増、①＝五％減、九％増、●＝六・二九％減「減少」、一六％が「麥

# ゲーム場市場 遊園地は3年

## 余暇開発センター調べ

イナズ成長と推移を見る。これまでの年次比較を見ると九二一年をピークに下降線をたどり、九六年にやや回復したものの縮小傾向が続いている。

同白書では、「特に夏期の悪天候の影響で入園者数が落ち込んだところが多い。設置施設では、スリルランド依存からの脱却として、客土上のコミュニティションを促進するお化け屋敷やスポーツアトラクションなどが増え、安定した人気となっている。東京ディズニーランドの入園者数は微減となったが、グッズ販売を含めると売上上げはほとんど落ちておらず、高年齢者向けサービスなども効を奏した」としている。

年代別では男女とも三代が多い。女性の十代と男性の十一・二十代が大きく減少した。

三年間の平均活動回数は、年間消費額は一万九千二百円（前年二万九千六百円）と少し減少した。参加人口と消費額とも年々減少し、また今後も参加したいという参加希望率も低下しており厳しい状況にある。

なお地域別参加率では神奈川県、岐阜、千葉の順で高い比率を示しているが、前年に比べると神奈川県以外はほとんど伸びておらず、とくに新潟、静岡、愛知などで大きく低下した。

は順調に拡大を続けていたが、九七年から下降線をたどっている。

同白書では、「若年層のオラオケ離れが進行しており、利用者数、客単価、施設数ともに減少して売り上げが落ち込んでいる。ルームでは単に歌うだけでなく、振り付けやダンスをしながら、グループで盛り上がることでできるシステムが人気を呼んでいる。また新しい飲食空間と位置付けてメニューを充実させたり、ルーム内でカルチャー講座を開くなど、カラオケ以外のレジャーを取り込んだ複合形態も見られるほか、高齢者向けのサービスマスなどを行っている。

九九年は千二百億円で前

目での四位の参加人口を維持している。

参加率の男女別では男性が女性より高いのは、年々れまでと変わらないが、男女とも低下した。年単別に見ると、男性は二十代、女性は十代の利用者が多い。うち女性の三十代が減ったのが目立つ。

年間平均活動回数は九一回、平均消費額は九千五百円といずれも前年比で減少した。この分野については過去の調査項目において、過去九年间で最低となった。

以上の分野のほか、A M施設との複合型が増えるボウリング場の市販場については、九三年は千二百億円で前

七回で横ばいだが、平均消費額は前年比一・六割減の八千四百円となった。

同白書では、「ボウリング場数は微増傾向にあったが十分に減少に転じた。しかし供給過剰感は依然として強い。一人の参加一回当たりの利用ゲーム数に大きな変化はないが、参加人口が激減」と説明している。

●三〇・一〇％減を示している。  
（百三十六事業所）は、九九年実績二〇〇〇年予測について、客数、売上げ、利益とも●●●

測が客数は○●●、売上げも○●●、利益○●●としているが、収支は●●●大雨が続くとし厳しい状況は変わらない。

九九年の各事業所の年間平均売上高は七億六千四百万円、平均客単価は二千円で事業所のうち五一・六割が「減少」、三五・五割が「変わらない」と一〇・三割が「増加」と回答している。

遊園地の経営上の問題点として最も多くの事業所が挙げたのが「時間帯、曜日、季節による利用客の偏り」で、前年より少し増えた。次いで「他の商業施設との競争の激化」「人件費コストの増加」があるが、これらはいず

業界天気は“大雨”続く

七回で横ばいだが、平均消費額は前年比一・六割減の八千四百円となった。

同白書では、「ボウリング場数は微増傾向にあったが、ついに減少に転じた。しかし供給過剰感には依然として強い。一人の参加一回当たりの利用ゲーム数に大きな変化はないが、参加人口が激減と説明している。

測が客数は①●、売上①●●、利益①●と①と②といずれも上向きになるとしているが、収支は②●●で大雨が続くとし厳しい状況は変わらない。

九九年の各事業所の年間平均売上高は七億六千四百万円、平均客単価は二千万円で事業所のうち五一・六割が「減少」、三五・五割が「変わらない」、一・三割が「増大」と

加」と回答した。

経営上の問題点として「復讐回数」、「他の同業施設との競争の激化」を挙げたのが三九・七％と最も多いが、前年（五〇・九％）に比べるとかなり少なくなった。次いで「設備費・運営費などの増加」が三八・二％と増えている。続いて「資金不足・借入難」が三二・四％、「料金改定が難しいこと」が二六・五％となっている。

遊園地分野（百五十五事業所）については、九年実績（二〇〇年）を下したまま変わらないとしている。

経営上の問題点は、同業施設との競争、時間帯や曜日による客数の偏りや料金改定の難しさなどを挙げている。

ボウリング場（二百三十六事業所）についてもカラオケと同様、売上げや収支などすべてとしており、年間平均売上高は一億八千五百万円、平均客単価は一万五千元、経営上の問題点は、時間帯や曜日などの客数の偏りを挙げた事業所が最も多い。

# 連続 5 % 縮小 マイナス続く

## 「レジャー白書00」発表

たそれらに占める余暇市場の割合もそれぞれ数倍イント低くなつた。

同本書では、「長引く不況で将来への不安が時間的、精神的なゆとりを削ぎ、余暇活動への参加や消費も低調となり売上高も減少したが、落ち込み業界は鈍化した。また同一業界内では勝ち組と負け組に二極化する傾向が広がりつつある。若者の

マイナス成長となった  
九九年の国民総支出(名目)は五百兆八千五百五十三億円で前年比一・〇%減、民間最終消費支出(名目)は三百六兆七千八百九十六億円で〇・七%増となっている。これらに比べると余暇市場の落ち込み率は大きく、ま

九九年度の余暇市場全体の規模は七十八兆五千六百五十億円で、前年比一・四％縮小した。九五年度で拡大してきたのが九六年に徴減、消費税が五％に引き上げられた九七年から二年間は大きく落ち込み、九九年は減少率が鈍化したものの四年連続

している。これに総務庁の推計による十五歳以上の人口一億八百万人を掛け合わせ、市場動向を推計した。またこれとは別に、主な余暇関連産業の事業所にアンケート調査し、経営動向などをまとめている。

どについて、九九年の  
、(財)余暇開発センタ  
た。それによると余暇  
ス成長となった。ゲー  
た遊園地は四・七%減、  
続して縮小。一方家庭  
下にA M業界関連につ

余暇市場

| 年    | 市場規模 (億円) |
|------|-----------|
| 1980 | 6,320     |
| 1981 | 6,550     |
| 1982 | 6,500     |
| 1983 | 6,550     |

の推移

| Year | Ratio (Solid Line) | Ratio (Dashed Line) |
|------|--------------------|---------------------|
| 1990 | 6,740              | 5,340               |
| 1991 | 6,980              | 6,600               |
| 1992 | 7,100              | 6,400               |

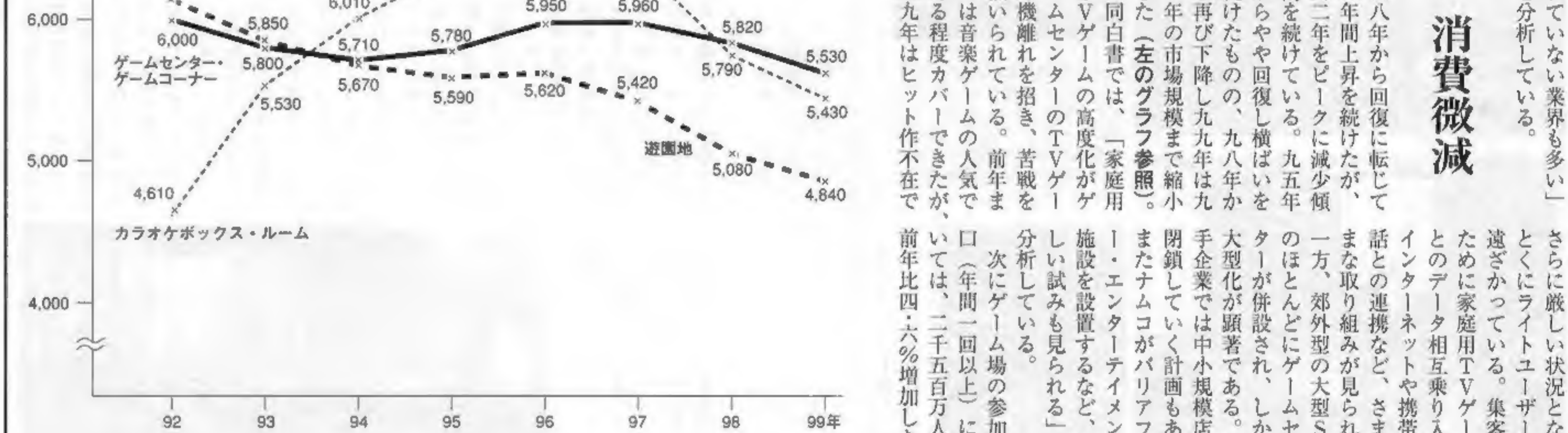
この修正をもとにこれまでの推移を見ると、新風営法施行の八五年から三年間下降線をたどり、

となり、二年連続のマイナス成長となっている。ただし同白書では今回九六・九八年の推計値を見直し底上げしており、その結果、前回まで三年連続減少だったのが九六九七年が増加に修正されているが、その理由についての説明はない。

レジャー需要が縮小する中、これに十分対応しき

## 人口は微増

ゲーム場分野の市場に  
ついては、五千五百三十  
億円で前年比五・〇％減



が減り女性が大きく増えたのがひとつの特徴。よくに女性はすべての年代で増加した（次ページの棒グラフ参照）。

なお地域別の参加率では、ここ数年最も高かった千葉県が低下し、神奈川県と北海道が伸びて同率（有効回答数の二九五％でトブ）となった。前年より伸びたのは東京都（逆）に低下したのは千葉の埼玉、新潟、愛知など。

参加人口の全体に占める男女別参加率は男性が二五・四％で横ばい、女性は一〇・九％と少し増えた。

円」と、いずれもわずかに減少した。ゲーム人口はやや増えたが、ゲーム場へ行く回数と消費額が微減となった。

同白書では、「ここ数年は微増減を繰り返しているが、長期的にはほぼ横ばいの参加率を維持しており、活動状況は低調

全体に占める参加人口の割合を示す参加率も二・三％（前年二・二％）と少し増えた。

しかし年間の参加回数は一・平均十二・二回（前年十二・六回）、消費額は八千八百円（同一万五五百円）で一回当たり平均七百二十円（同八百三十

その推移を見ると、四年まで増え続けてきたのが九五年に減少、九六年はシールプリント機で客層を広げ過去最多となったが、九七・九八年は減少、九九年に少し戻した(下のグラフ参照)。

年比一四・四%増となった。これはマイナス成長となつたのは八十七年、九四八年、九八年の三回で、それもある落ち込みではななく堅調な推移をたどっている。

同日書では、「ゲーム機本体の売れ行きは落ちているが、ゲームソフトの発売タイトル数の増加がその落ち込みをカバーした。またゲームソフトをインターネットや携帯

し、ほぼ横ばいとなつて参加率は三〇・〇%でこれもこの四年間あまり変動はない。男女別に見ると男性は減少傾向にあり、女性は今少し増えた。

年代別では男女とも十代が最も多く、男性の十代と女性の三十代が大きく伸び、男性の四十代が低下した。

年間平均活動回数は四十二・四回(前年三十九

一方、家庭用TVゲーム「ゲームソフト(パソコン用を除く)」の市場規模は七千五百億円で、前

電話を使って配信しよう  
と、業界各社が取り組ん  
でいる。「ソーード」の  
ゲームコンテンツには七  
十万件以上の契約件数  
がある」と解説している。

参加人口は三千二百四  
十万人で前年比〇・九％  
増となった。九六年に降  
は三千二百万人台を維持

滋賀、大阪、兵庫、福岡  
などとなっている。

家庭用TVゲーム

増

万人

6,000

5,000

4,000

3,000

2,000

カラオケボックス・ルー

家庭用TVゲーム・ゲームソフト

92 93

| ゲームの種類          | 92 (単位: 万人) | 93 (単位: 万人) |
|-----------------|-------------|-------------|
| カラオケボックス・ルー     | 5,360       | 5,810       |
| 家庭用TVゲーム・ゲームソフト | 3,960       | 4,080       |
| ゲームソフト          | 2,270       | 2,410       |

余暇活動の参加人口の推移

| Year | 参加人口 (総計) | 遊園地   | ゲームセンター・ゲームコーナー |
|------|-----------|-------|-----------------|
| 94   | 2,440     | 3,930 | 2,850           |
| 95   | 2,390     | 3,710 | 3,020           |
| 96   | 2,520     | 3,660 | 3,200           |

| Year | Category 1 (x) | Category 2 (□) | Category 3 (○) |
|------|----------------|----------------|----------------|
| 97   | 5,630          | 5,230          | 5,500          |
| 98   | 5,270          | 3,210          | 2,390          |
| 99年  | 5,060          | 3,290          | 2,500          |







# 話題のマシン

## セガ社から映画モチーフのCGゲーム

# ポッドレースを

「スターウォーズ・レーサーアーケード」





謹告

平素は格別のお引き立てを賜り、厚く御礼申し上げます。

さて、既にご案内の通り、アルゼ株式会社製の風営法七号営業向けの  
パチスロ機「オオハナビ」は、弊社が風営法八号営業向けに開発・製造し、  
弊社が平成12年5月より独占販売することが決定しております。

巷間、風営法七号営業機が風営法八号営業向けとして違法に改造され、アミューズメント機として設置され稼動しているケースが多見されます。こうした改造機の製造・販売は、当該権利者の特許権、商標権及び著作権に抵触することになります。

弊社が風営法八号営業向けに独占販売する「オオハナビ」につきましても、こうした改造機の製造・販売はアルゼ株式会社若しくは弊社が諸権利を有する特許権、商標権及び著作権に抵触します。

弊社としましては、今後上記「オオハナビ」に対する侵害行為が発見された場合、侵害行為者に対しては法的手続を含む断固たる措置を講ずる所存ですので、関係各位におかれましては、これら行為がなされませんよう十分なご配慮を賜りたく、お願い申し上げます。

平成12年5月

**ARUZE** グループ  
株式会社SNK

まるち かめら あいず No.356

Ludus Tonalis 5 「そんなおもわせぶり」 「何の音かしら」

その後もずっと深

マニシオンへ移つて暫くの間はこれだけの荷物を抱えてよく引越しが出来たものだ、引越しが無事終つたことへの満足感に浸つていた。

書斎の窓からは遠く一望の下に大阪が見渡せる。よくばんやりと窓の向うの景色を見てゐる。いいし、一度寝てしまふことがあつた。今迄は書斎の窓の向うは隣のアパートの廊下だつたからいつも窓にはカーテンをひいていた。

窓の景観の違いによつてその人の性格まで變つてくるのかもしれないとさえおもふようになる。

日曜日の朝、窓も戸もすべて開けきつて、春の陽光と微風を楽しみながら、お茶を飲んで話をしていたら家人がちよつと眉を顰めて、

「一日だけかとおもつていたら、そうではなくて、このところずっと続いてゐることがおきてゐるのよ」

「いやいや、そんなつもりで話しているのではないけど」

「毎晩深夜になると上の階でいろいろ騒音がするけど、あなたは気づいてないの」

「全然」

私はうまれつき寝つきもいいし、一度寝てしまふえば少々のことでは目が覚めないたちである。

「本当に」

「本当さ。そんなことで嘘をついても仕様ないだろう」

それから二、三日後、寝ているところを家人が指すところを起した。

「ほら、あれよ」

確かにひどい騒音である。しかし起さなければならぬ多分気がつかなくなつたかもしれない。現に子どもたちはやすやすと寝息をたてて眠り続けている。

「こちらが話をしだしてしばらくたつたら、突然びたつと騒音がとまつて」

「とにかくすさまじい音でしょ」

「大きい音だな」

「まあ、一応とまつたし、寝よう」

明日のこともあるのだから寝ておなくてはと床にじまつた。また騒音がはじまる。つよく大きい音が断続的につづく。何かを動かしたり、何かを落しているような音だが、さて何の音だろうかと特定しようとしても分らない。

分らないとよいけに苛々してくる。

翌日夕食後、上階に深夜の騒音について話をしに行った。

「下の階のものがですが」

扉の透き間からこちらを覗いたに立ちはだかり、こちらを押しこめるような迫力を見せて、上階の婦人は応待してくれた。

「音がするといつても、こういうマニシオンでは何処から音が出ているのか分らないのです」

「一職されてしまつてゐるので家人はなんとかしてくれといふけれど、もう二度とあの手の婦人とは話をしたくなかつた。賃賃マニシオンであれば転居すればいいことであるが、分譲の場合にはそうはゴトが簡単には運ばない。まして私の場合は膨大な書籍という問題をかかえている。」

一箇月後の日曜日、今度は昼間上階へ重い足をひききょうにして向うの前のと同じように、この前と同じように、

「二、三日後、今度のは私のところへ深夜警官がやつてきて、同じように騒音が騒いだのか尋ねたけれども、それについては何にも答へなかつた。」

幼稚園からの親友が、その頃よくこのマニシオンに遊びにくるようになって、その親友が土地、設計師、建築、資金と強引に半ば一方的に手配してくれて、おもむけぬ相手にも挑まれた戦いにも敗れ、辛い目の中で私にだけはそのマニシオンを出て行く。

数年後Yさんが電話で一件の上階の婦人一家が捕らされた自転車泥棒で逮捕されたこと知らせてくれた。深夜自転車の改造、再組立をしていたのだ。

「こんな話で最初から男の人が乗りこんでくるなんて非常識きわまりないわ」

突然上階の廊下から大怒音が鳴り響く。

「知らぬことに口出しをするな」

「あれでは到底駄目だな」

すぐ後にYさんがやつてきて、やはり私から話が聞いたように話のとつかり方も把めない。役にも立たなくて申訳ないといふ。かえつて私たちがYさんを慰めるというおかしなシチュエーションになつてしまふ。

その後Yさんは理事会金と強引に半ば一方的に手配してくれて、おもむけぬ相手にも挑まれた戦いにも敗れ、辛い目の中で私にだけはそのマニシオンを出て行く。

数年後Yさんが電話で一件の上階の婦人一家が捕らされた自転車泥棒で逮捕されたこと知らせてくれた。深夜自転車の改造、再組立をしていたのだ。

親しみやすいゲームマシンを誠意をこめてお届け!!



遊びの幅を広げたスマートボールタイプ  
客層に合わせて選べる2種類のバンダー  
料金・ゲーム数ともに4段階の設定可能



あのヘキサが1人用コンパクト・省スペース機種で登場!!  
ディスプレイ用飾り棚を新設  
テーブルのスピード調節可能



リング1つから重量感ある景品まで  
バリエーション豊富なバケットの  
強弱設定が可能



盤面15種類のメカス  
オートクレジット機



盤面30種類の豊富なバリエーション

**YUBIS**

株式会社

ユウビス

本社 〒577-0063 東大阪市川俣3-1-35 ☎06-6787-1881 FAX.06-6787-1952  
東京営業所 〒110-0016 東京都台東区下谷2-24-11 ハイマート入谷803 ☎03-5824-7161 FAX.03-5824-7163



JUNE 1

# Game Machine's Best Hit Games 25

## ■TVゲーム機—ソフトウェア

(VIDEO GAME SOFTWARE)

| 前<br>回 | 機種名 (メーカー名) | MODEL (MANUFACTURER)            | 評価(RATING) |
|--------|-------------|---------------------------------|------------|
| 1      | 1           | マーヴル VS カプコン 2 (カプコン)           | 7.13       |
| 2      | 2           | パワースマッシュ (セガ社ナオミ)               | 6.48       |
| 3      | —           | 闘魂烈伝 4 (ナムコ)                    | 6.27       |
| 4      | 5           | メタルスラッグ 3 (SNKネオジオ)             | 6.20       |
| 5      | 4           | ミスタードリラー (ナムコ)                  | 6.00       |
| 6      | —           | 対戦ホットギミック フォーエバー (彩京)           | 5.94       |
| 7      | 3           | バーチャストライカー 2 バージョン2000 (セガ社ナオミ) | 5.92       |
| 8      | 6           | 鉄拳タッグトーナメント (ナムコ)               | 5.57       |
| 9      | 9           | スーパーワールドスタジアム 2000 (ナムコ)        | 5.32       |
| 10     | 8           | サイヴァリア (サクセス/タイトー)              | 5.29       |
| 11     | 17          | ストリートファイター III サードストライク (カプコン)  | 5.25       |
| 12     | 13          | 対戦ホットギミック 快楽天 (彩京)              | 5.10       |
| 13     | 10          | 対戦ホットギミック 3 (彩京)                | 5.07       |
| 14     | 12          | バーチャストライカー 2 バージョン99 (セガ社)      | 5.06       |
| 15     | 7           | バーチャNBA (セガ社ナオミ)                | 4.92       |
| 16     | 11          | デッド・オブ・アライブ 2 ミレニアム (テクモ)       | 4.90       |
| 17     | 31          | スーパーパズルボブル (タイトーGネット)           | 4.50       |
| 18     | 36          | ギャロップレーサー 3 (テクモ)               | 4.40       |
| 19     | 19          | アクアラッシュ (ナムコ)                   | 4.38       |
| 20     | 23          | 餓狼 - マーク・オブ・ザ・ウルブズ (SNKネオジオ)    | 4.32       |
| 21     | 21          | 上海・万里の長城 (サン電子/テクモ)             | 4.18       |
| 22     | 28          | すくすく犬福 (ビデオシステム)                | 4.15       |
| 23     | 32          | ジョジョの奇妙な冒険・未来への遺産 (カプコン)        | 4.14       |
| 24     | 34          | ストライカーズ1945 II (彩京)             | 4.10       |
| 25     | 20          | スパイクアウト・ファイナルエディション (セガ社)       | 4.09       |

\* The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

## ■完成品タイプのTVゲーム機

(DEDICATED VIDEOS)

| 前<br>回 | 機種名 (メーカー名) | MODEL (MANUFACTURER)           | 評価(RATING) |
|--------|-------------|--------------------------------|------------|
| 1      | 1           | ダービーオーナーズクラブ (セガ社)             | 8.67       |
| 2      | —           | ドラムマニア・セカンドミックス (コナミ)          | 8.29       |
| 3      | 2           | ゴルゴ13 (ナムコ)                    | 8.14       |
| 4      | 3           | サンバDEアミーゴ (セガ社)                | 7.86       |
| 5      | —           | ギターフリークス・サードミックス (コナミ)         | 7.45       |
| 6      | 7           | キーボードマニア (コナミ)                 | 7.14       |
| 7      | 5           | ザ・タイピング・オブ・ザ・デッド (セガ社)         | 7.00       |
| 8      | 4           | ワールドキックス (SD/DX) (ナムコ)         | 6.94       |
| 9      | 9           | ポップンミュージック 4 (コナミ)             | 6.77       |
| 10     | 8           | 18ホイーラー (セガ社)                  | 6.70       |
| 11     | 14          | タイムクライシス 2 (SD/DX/S) (ナムコ)     | 6.50       |
| 12     | 16          | スリルドライブ (2P/SD/DX) (コナミ)       | 6.38       |
| 13     | 6           | ビートマニア・クラブミックス (コナミ)           | 6.36       |
| 14     | 13          | クライシスゾーン (SD/DX) (ナムコ)         | 6.24       |
| 15     | 10          | バトルギア (タイトー)                   | 6.19       |
| 16     | 15          | ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド 2 (DX/UP) (セガ社) | 6.05       |
| 17     | 12          | ミリオンヒッツ (ナムコ)                  | 5.89       |
| 18     | 11          | ダンスダンスレボリューション・サードミックス (コナミ)   | 5.83       |

## ■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

|   |   |                         |      |
|---|---|-------------------------|------|
| 1 | 2 | フォト&シール・キララ (メイクソフトウェア) | 8.32 |
| 2 | 1 | パンチマニア北斗の拳 (コナミ)        | 8.31 |
| 3 | 3 | ビューアショット (オムロン)         | 7.91 |
| 4 | 4 | ストリートスナップ (トワジャパン)      | 7.41 |
| 5 | 5 | 透明マジック (オムロン)           | 5.90 |
| 6 | 8 | デカプリ (アイエムエス)           | 5.89 |
| 7 | 7 | アートマジック (オムロン)          | 5.88 |

評価

(RATING)

調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示した。数字の意味は10:これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9:すばらしい人気と売上げ、8:大変いい人気と売上げ、7:いい人気と売上げ、6:まあいい人気と売上げ、5:平均的なもの、4:平均以下(以下省略)

# 第一弾は 大花火だ!!

ホールの  
熱い興奮を  
ロケーションに  
直送!

## Proslot

プロスロット

●使用電源 AC100V±10V (50/60Hz) ●消費電力 200W  
●寸法 幅946mm×奥行935mm×高さ1800mm ●製品重量 66kg (組込み時約100kg)

**プロスロットが高収益を生む理由、それは3つのセールスポイント!!**

- 1 搭載機種に「アルゼ」の人気マシンが続々登場!**  
SNKは、プロスロットの搭載機種としてパチスロのトップメーカー「アルゼ」の人気機種を続々と供給。あの「オオハナビ」をはじめとする数々のビッグタイトルで集客性を高めます。
- 2 スロット本体ごと交換できるからリニューアルが簡単!**  
プロスロットは、スロット本体部分を取り外して交換することが可能。新たな搭載機種が出るたびに交換すれば、低コストで人気マシンへのリニューアルが簡単に済みます。
- 3 プレイヤーを満足させる安心のアミューズ配当!**  
プロスロットは、ペイアウトを83%・86%・89%・92%・95%・98%の6段階(3メダルの場合)に設定可能。ホールと同じプレイが気軽に楽しめます。

メダルゲーム機の設置運賃につきましては「メダルゲーム機運賃基準」を守ってご利用ください。

※本製品は、アルゼ株式会社の許諾を受けて、株式会社SNKが製造・販売したものです。

## KOF2000

今夏登場! 乞御期待!!

最新情報 KOFフィギュアキーチェーンも発売決定!!

## 冒険は伝説を超える。

アクションRPGの  
決定版第二章!

GAUNTLET IDYLLIK Legacy

**SNK**

株式会社 SNK

本社 〒554-0053 大阪府大阪市江東区木町1-6  
大阪支店 〒554-0053 大阪府大阪市江東区木町1-6  
東京支店 〒135-0063 東京都葛飾区新小岩1-25-10  
福岡支店 〒812-0042 福岡県福岡市博多区博多2-4-19

TEL:06(6339)3311 (大阪)  
TEL:06(6339)5588 FAX:06(6339)3313  
TEL:03(5630)2082 FAX:03(5630)5202  
TEL:092(413)6158 FAX:092(413)6740

www.neogeo.co.jp

名古屋販売 〒465-0083 愛知県名古屋市中区一社3-100  
福岡販売 〒812-0042 福岡県福岡市博多区博多2-4-19

TEL:052(702)8522 FAX:052(702)8545  
TEL:092(413)6158 FAX:092(413)6740

※仕様は予告なく変更することがあります。あらかじめご了承ください。最新情報はインターネット上でご確認ください。



WAŌ! SEGA WAŌ!

**「スター・ウォーズ:エピソードI」のポッドレースを迫力のグラフィックと臨場感あふれるサウンドで再現!**

世界中のファンを熱狂させた、SF映画「スター・ウォーズ:エピソードI」のその名シーンの興奮をそのままに、対戦型3Dレーシングゲームとして新登場。プレイヤーは、映画に登場するキャラクターに扮してポッドレーサーを操り、時速900kmオーバーのスピードで、激しくも爽快なレースバトルを繰り広げる。映画を超える迫力と臨場感を体験できる、超体感アーケードゲームマシンです。

**スター・ウォーズに、スピードとスリルの新たなエピソードが誕生する。**

**インパクトのあるキャビネットデザインで、臨場のアイキャッチ効果!**

2つのレバーで操作。「自動車やバイク」とは異なる、新鮮で未来的な操作感覚を提供。

**DXタイプ**  
手元には接触時の衝撃を伝える振動ユニットを配置。さらに、迫力の音声を生み出すサブウーハーをシート後方に配置。最高の臨場感を演出します。

**ツインタイプ**  
白熱した連続対戦レースが実現。激しさを、ツインタイプ・キャビネット・シートに設置されたサウンドシステムと、29インチモニターで迫力も十分!

**STAR WARS RACER ARCADE**  
スター・ウォーズ:レーサー アーケード  
©Lucasfilm Ltd. & TM.  
All rights reserved. Used under authorization.  
©SEGA Enterprises, Ltd. 2000

1,310(W)X2,830(D)X2,230(H)mm  
50インチ液晶モニター・TV 370g  
AC100V 570W

1,632(W)X1,450(D)X1,896(H)mm  
29インチモニター・X2 417g  
AC100V 660W

Fly through the unbelievable experience of the new *Star Wars: Racer Arcade* game!!

**世紀末戦闘機構(Millennium Finalizer)最終仕様 M.S.B.Ver.5.66、発動**

個性あふれるベインティングのバーチャロイド達が戦う舞台。斬る、蹴る、射る。ドリームキャスト(DC)とアーケードとの相乗効果で、導入ロケーションに新たな活性要素が生まれます。また、新たに3機種を追加し、戦いにさらなるパワーとプレイ意欲を提供。

「プレイヤーの自己アピール」や「プレイヤー間のコミュニケーション」が簡単に実現。リアルタイムで相手の攻撃パターンをロッドと、ユニークなメカニクスデータもVMで持ち出し、ARモードでキャビネットの両側フロアに投影してプレイ。

**NAOMI** - M.S.B.Ver.5.66 -

**CYBERTROOPERS**  
**VIRTUAL ON**  
ORATORIO TETRAPH

- 2000 EDITION -

1,632(W)X1,800(D)X1,882(H)mm 29インチモニター・X2 462g  
AC100V 746W ②SEGA 2000

お客様各位 NAOMI用 I/O ボードキット 改造手順書 正誤表郵送のお知らせ

拝啓 貴社益々御発展のこととお慶び申し上げます。平素は格別のお引き立てを賜り誠にありがとうございます。さて、この度完成しました弊社製NAOMIボード用オプションキット

**セガ JVS I/O ボードキット**  
(XKT-0322-JVS I/O BD KIT FOR SEGA NAOMI) 及び **セガ NAOMI コンバーターキット**  
(XKT-0497-JVS I/O BD KIT FOR NAOMI)

の改造手順書におきまして、一部に不適切な記載内容がある事が確認されました。ア

早速、お手持ちの改造手順書を訂正頂くため、正誤表を郵送にてご送付させて頂きました。つきましては、正誤表の郵送お申込み用紙をファクス送付させて頂きましたので、下記窓口までお問い合わせ下さい。宜しくお問い合わせください。

当方の手違いにより大変お手数をお掛け致しますが、最善の理解の上ご協力願います。誠に申し訳ない申し上げます。

●お申込み窓口 (株)セガ・エンタープライゼス 平和事業部 部品管理部 TEL:03-5763-1781 FAX:03-5763-1788

※弊社ホームページ上、改造手順書 正誤表を掲載しております。詳しくは弊社ホームページ、(http://www.sega.co.jp/sega/arcade/naomi/)をご覧ください。

平成12年5月 (株)セガ・エンタープライゼス 国内販売部

本社3号館 東京都大田区東谷2-12-14

電話03(5737)7539 (国内販売部) 電話03(5737)7541 (国内販売部) 電話03(5737)7544 (海外販売部)

電話011(841)02501 直 電話06(6334)5336 直 電話02(452)6843 直 電話062(702)3003 直

札幌販売 札幌市豊平区豊平5条3-2-34 大阪販売 大阪市豊南町東2-5-3 九州販売 福岡県福岡市博多区博多駅前5-7-5 名古屋販売 愛知県名古屋市東区社が丘1-8-04

●ここに記載されている製品の価格は、予告なしに変更される場合もございますので、ご了承ください。

英文版業界ニュース

## 73 M "Play Station" Shipped Since '94

Sony Corp., Tokyo, posted ¥6,686,661 million in consolidated revenue, down 1.7% from the preceding year, ¥240,627 million in operating income, down 30.9%, and ¥121,835 million in net income, down 31.9% for the fiscal year ended March 31. This was announced on April 28.

According to a breakdown of consolidated revenue, the home video game division's revenue was ¥654,736 million, down 16.5%, while the operating income was ¥77,352 million, down 43.3%.

According to Sony, 18.5 million sets of "Play Station" (PS) were shipped for the year ending March 2000, compared to 21.6 million sets in the preceding year. Total shipments of its "PS" had reached 72.92 million units. 200 million game CDs for the "PS" were shipped for the year ending March 2000, compared to 194 million game CDs in the preceding year. 1,410,000 sets of "Play Station 2" (PS2) were shipped within March. 2.9 million game CDs for the "PS2" were shipped.

Sony also reported its results for the fiscal fourth quarter ended March 31. Home video games revenue decreased 0.9% to ¥153,533 million compared to ¥154,996 in the prior year period, and operating loss was ¥25,776 million compared to operating income of ¥4,295 million for the same period a year ago. The deficit is due to the high costs incurred in the release of "PS2".

Sony Computer Entertainment Inc.

(SCE), Tokyo, the home video game subsidiary of Sony, announced on May 10 that it will ship the "PS2" in North America on October 26, 2000. The price will be US\$299.00, and Sony intends to ship 3 million sets by March 2001. Different from the "PS2" in Japan, the "PS2" to be shipped in North America is equipped with a 3.5 inch hard disk drive and an expansion unit for network interface. Game CDs for the "PS2" are likely to be priced at US\$49.00 on average.

## Konami Buys Share in Takara

Takara Ltd., manufacturer, and Konami Co., Ltd. announced on April 27 that Takara will issue 8.43 million stocks as of July 31, and Konami will buy them for ¥3,372 million. As a result, Konami will become the largest shareholder with 22.8% of Takara's stocks.

TAK, a company made up of mem-

## Konami Enters Pachinko Biz

Konami Co., Ltd. announced on May 8 that it will enter the pachinko machine business. Konami has been developing, manufacturing and selling medal gaming machines in Japan and to casinos overseas. The company has also been undertaking subcontract manufacturing of liquid crystal game boards on the pachinko play field for the last few years. Based on these activities, the company decided to enter the "pachi-slot" (pachinko style slot machine) business first.

On April 25, Konami filed an application to join the "pachi-slot" machine association. The association has over 20 members including Aruze, the industry's top manufacturer, Sammy and Takasago. Like pachinko machines, each model of "pachi-slot" machine requires a police license. In order to obtain the license, it is considered necessary to join this type of manufacturers' association.

Konami joined the association of "pachi-slot" machine dealers in April 1997. Konami explains that it has been making preparations to begin manufacturing and selling "pachi-slot" machines as soon as it is permitted to join the "pachi-slot" machine association.

In January this year, Konami's subsidiary, Konami Gaming, obtained a license from the Nevada gaming com-

bers of the founding family, becomes the second largest shareholder. It has previously been the largest shareholder. However, if stocks owned by the founder's family members are added, the share comes to 24.1%, topping that of Konami.

The aim of the capital tie-up is the expected synergies between the companies in various fields. Takara's subsidiary, Takara Amusement, is planning to develop simplified versions of Konami's coin-op music games for use in single locations.

It is forecast that Takara will incur ¥14,100 million in final net loss for the fiscal year ending March 2000. Its management has been reviewed and the president replaced.

Kagemasa Kozuki, president of Konami, explains, "Both companies will face the challenges as equal partners. Konami has no intention to take the initiative in management." It represents Konami's first investment in an existing company.

## Round 1 Shows Favorable Results

**Round 1 Corp.**, Osaka, reported results for the fiscal year ended March 31, 2000. The consolidated revenue was ¥13,550 million, operating income ¥2,254 million, and final net income ¥771 million. It is the first time for Round 1 to prepare consolidated results.

A breakdown of consolidated revenue shows that bowling centers operation accounted for ¥7,210 million, arcade operation ¥5,532 million, other operation ¥671 million, and network business ¥136 million.

Round 1 increased its number of locations during the year to 28. It is forecasting ¥20,000 million in consolidated revenue and ¥450 million in final net income for the fiscal year to end March 2001.

Round 1 also reported non-consolidated revenue of ¥13,493 million, up 26.7% over the preceding year, operating income ¥2,728 million, down 1.6% and net income ¥1,259 million, up 8.1%.

In accordance with government guidelines, Japanese companies having listed stocks are obliged to give higher priority to consolidated results than to non-consolidated results. There are, however, companies which, although owning subsidiaries, continue to give priority to non-consolidated results.

**Tecmo Ltd.**, Tokyo, posted ¥10,414 million in non-consolidated revenue, up 10.0% over the preceding year, and ¥676 million in net income, up 15.7%, for the fiscal year ended March 31, 2000. This was announced on May 15.

A breakdown of revenue shows that coin-op games accounted for ¥1,239 million, down 12.3%, home videos ¥4,988 million, up 29.1%, arcade operations ¥3,921 million, down 1.4%, and others ¥265 million, up 22.5%.

Coin-op exports accounted for ¥84 million, down 50.1%, home videos ¥1,247 million, up 406.1%, and others ¥96 million, down 48.0%. The export ratio increased to 13.7% from 6.3%.

Tecmo opened six new arcades and closed four existing ones meaning it now owns a total of 53 arcades.

Tecmo forecast ¥10,622 million in non-consolidated revenue and ¥828 million in net income for the fiscal year to end March 2001. It is forecast that revenue from coin-op games will fall to ¥413 million, while that from arcade operation will remain at ¥4,033 million, and that from home videos will grow to ¥6,176 million.

## FILLMORE GAMES FILLMORE GAMES

**! VIDEO GAME PCBS (Used) !! DELUXE VIDEOS & SIMULATORS (Reconditioned) FOR SALE**

Visit our web site for more information  
[www.fillmoregames.com](http://www.fillmoregames.com)  
[tosh@fillmoregames.com](mailto:tosh@fillmoregames.com)

**Fillmore Games**  
26 Hagiharadai Nishi 1, Kawanishi,  
Hyogo 666-0006, Japan.  
Tel: +81(727)91-1955 Fax: +81(727)91-1933



**namco**

**NEW**

対戦  
始め  
ました。



ススム君にライバル登場!

**Mr.DRILLER 2**

ミスター・ドリラー2

この夏発売です。

6月  
発売予定

6月  
発売予定

新曲キット  
続々登場!!



トラック狂走曲 DX    トラック狂走曲 SD    ゴルゴ13    ドンとアップ    新日本プロレスリング 闘魂烈伝4 ARCADE EDITION    料理の達人    ミリオンヒッツ    ファンシーリフター ツイン    ファンシーリフター デミ    ファンシーホーレル

インターネットで最新の製品情報をお知らせします  
<http://www.namco.co.jp/>

「遊び」をクワイエットする  
**株式会社ナムコ**

〒148-8655 東京都大田区東口 2-1-21 TEL. 03 (3756) 2311 (大代)  
〒148-8656 東京都大田区多摩川 2-8-5 TEL. 03 (3756) 2311 (大代)  
〒461-0001 愛知県名古屋市中区東 1-2-8 TEL. 052 (962) 3543 (代)  
〒564-0063 大阪府吹田市江坂町 1-21-26 TEL. 06 (6338) 3511 (代)  
〒812-0006 福岡県福岡市博多区上里 2-12-24 TEL. 092 (474) 5805 (代)

©2000 NAMCO LTD. ALL RIGHTS RESERVED